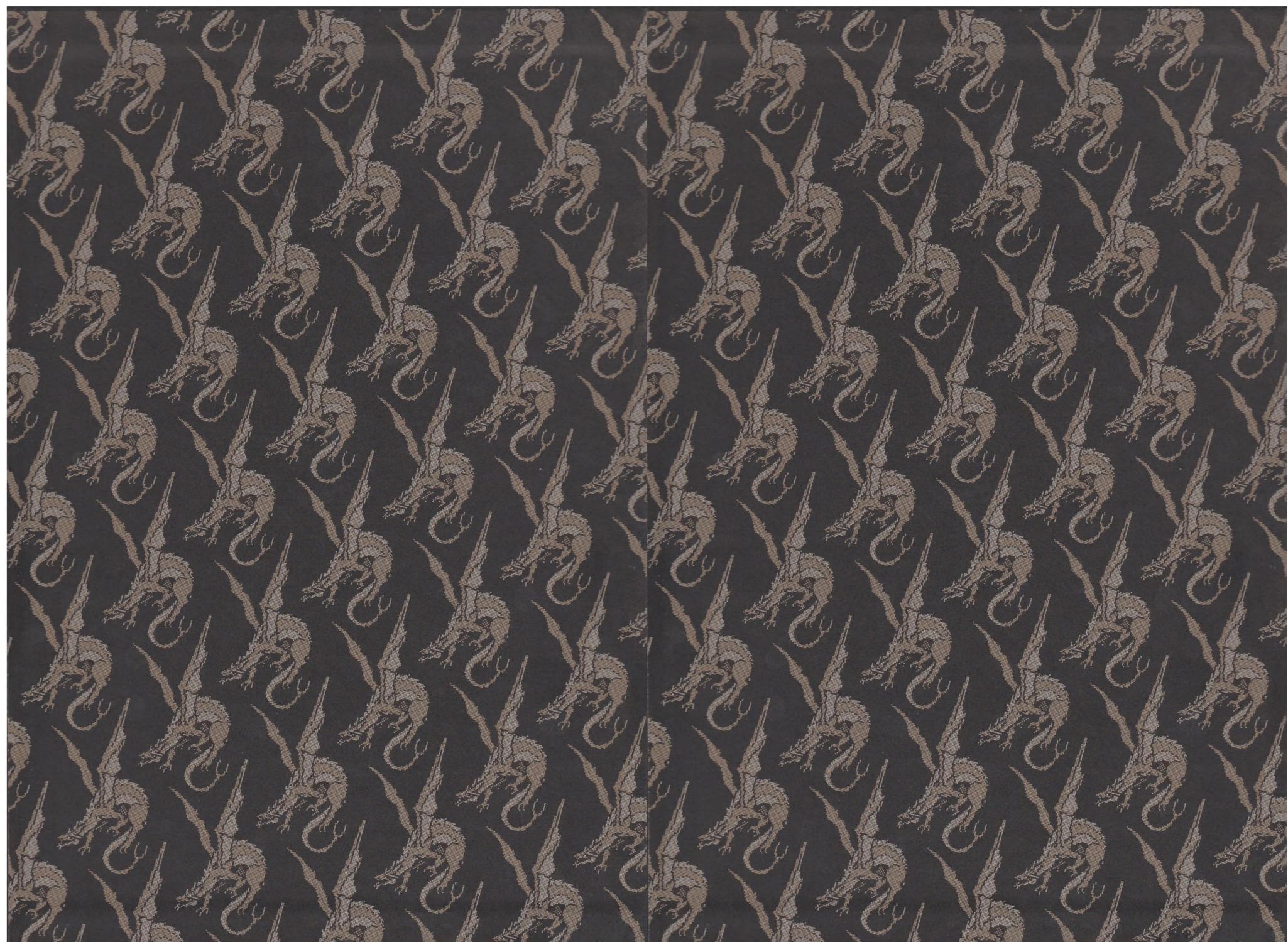
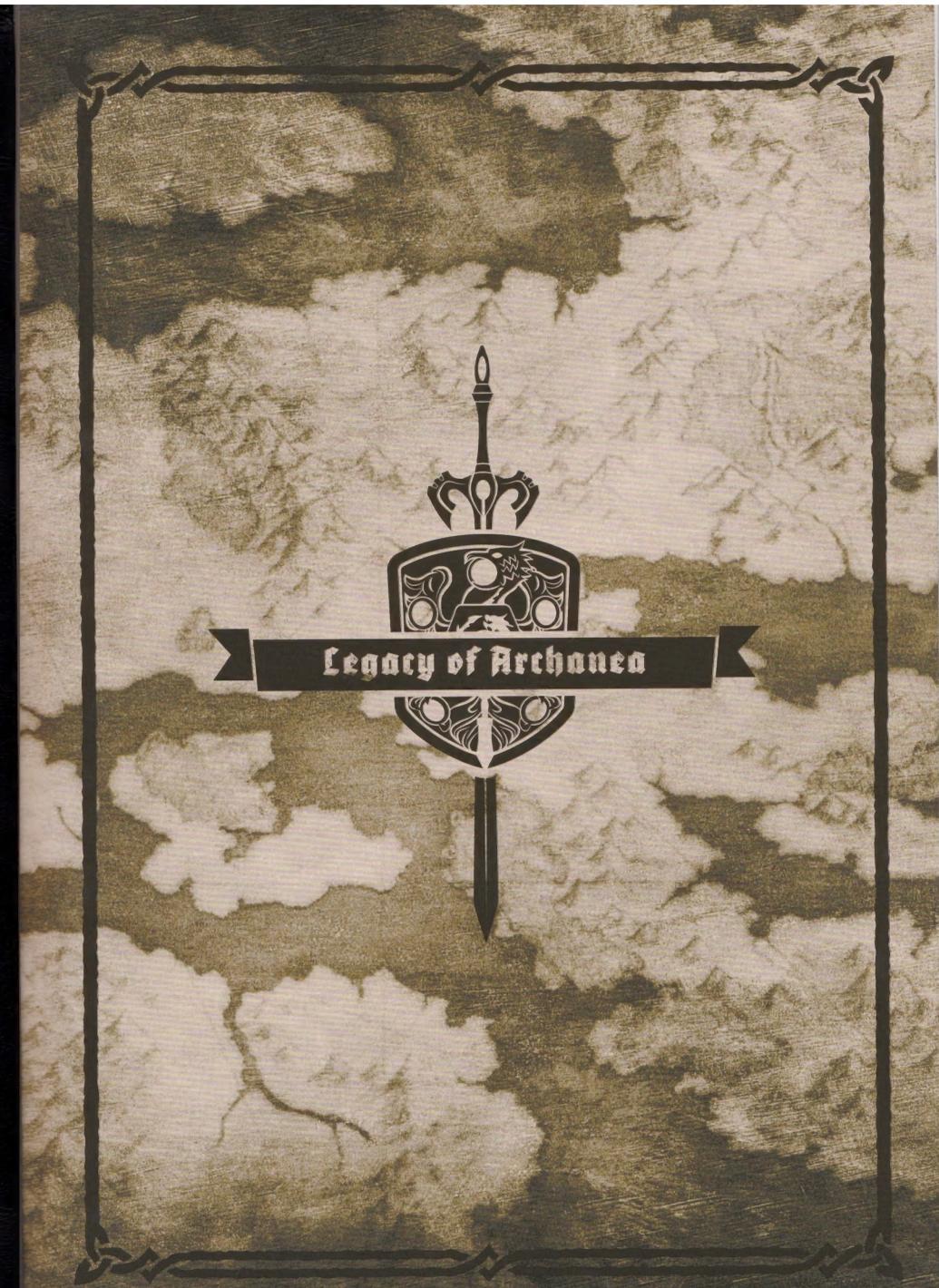




Legacy of Archanea





*At first, there are
Dark Dragon,
Falcion Sword
& Fire Emblem*

English text taken from the original Japanese intro of Shadow Dragon & the Blade of Light, 1990
Extrait anglais de l'introduction de la version originale japonaise du jeu Shadow Dragon & the Blade of Light, 1990



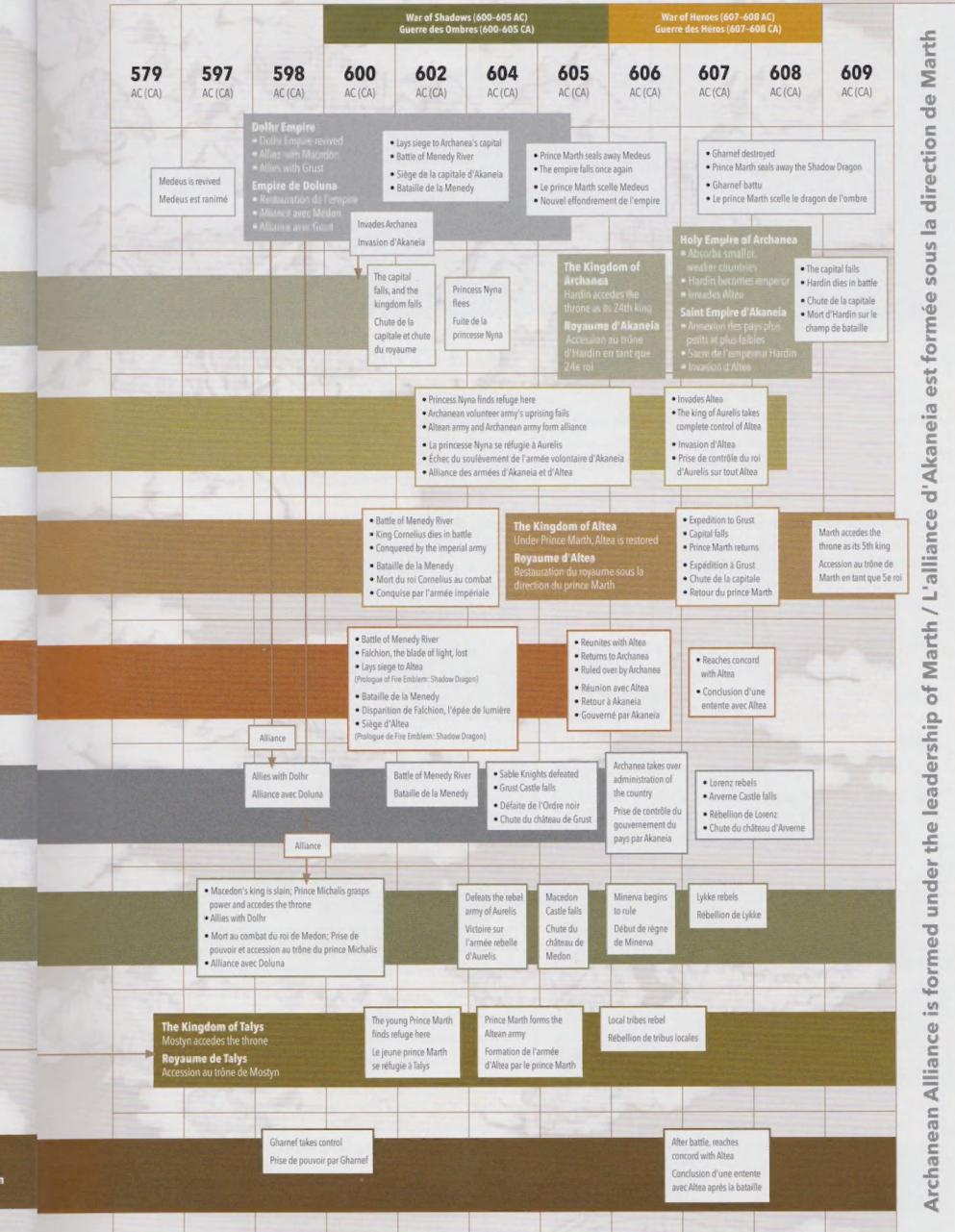
TABLE OF CONTENTS | TABLE DES MATIÈRES

THE WORLD OF SHADOW DRAGON LE MONDE DE SHADOW DRAGON	4
FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON & THE BLADE OF LIGHT	24
FIRE EMBLEM: MYSTERY OF THE EMBLEM	28
FIRE EMBLEM: ARCHANEA SAGA	32
FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON	38
FIRE EMBLEM: NEW MYSTERY OF THE EMBLEM	48
BEYOND ARCHANEA AU-DELÀ D'AKANEIA	54
TRADING CARD GAME JEU DE CARTES À COLLECTIONNER	58
CODE NAME: S. T. E. A. M.	98
FIRE EMBLEM HEROES	100
FIRE EMBLEM CIPHER	152





The Great War of the Dragons (490-498 AC)							
Year / Année		War of Liberation (490-498 AC) Guerre de Libération (490-498 CA)					
Khadein		Macedon / Medon		Taly		Altea	
Pro Archanean Calendar Précalendrier Archaneus	-4,000 BC / av. CA	First Year of the Archanean Calendar (AC) An 1 du Calendrier d'Archanea (CA)	490 AC, (CA)	493 AC (CA)	498 AC, (CA)	500 AC (CA)	501 AC (CA)
Medeu, king of the earth dragons, founds the empire. Empire de Doluna (490-498 AC) Medeus, le roi des dragons de terre, fonde son empire.	-1,000 BC / av. CA	Dolhu Empire (490-498 AC) Medeu, roi de la terre dragon, fonde l'empire.	-740 BC / av. CA				
A young Altean man, Anri, defeats Medeus / Anri, un jeune homme d'Altea, vainc Medeus.	-500 BC / av. CA						
An 10 BC / av. CA							
Holy Kingdom of Archanea (490-502 AC) Wielding three dragons, his claims were given to him by a god, Adrik I establishes rule over the continent.		Launches an attack on Archanea's capital. Offensive sur la capitale d'Archanea		The Holy Kingdom falls Chute du Saint Royaume			
Saint Royaume d'Alkanea (490-502 AC) The possession of three arms allows Adrik I to impose a vassalage over the continent.							
The Holy Kingdom of Aurelis (492-508 AC) King Caldas's younger brother Duke Marlon accedes the throne.							
Royaume d'Aurelis (499-508 AC) Accession au trône du duc Marlon, le frère cadet du roi Caldas.							
The Kingdom of Altea (500-502 AC) The hero Anri accedes the throne.							
Royaume d'Altea (500-502 AC) Accession au trône du héros Anri.							
The Kingdom of Grust (500-502 AC) General Ordwin accedes the throne.							
Royaume de Grust (500-502 AC) Accession au trône du général Ordwin.							
The Kingdom of Gra (500-502 AC) Achieves independence from Royaume de Garr.							
Royaume de Garr (500-502 AC) Obtient son indépendance d'							
The Kingdom of Macedon (500-502 AC) The former Slave Medon accedes the throne.							
Royaume de Medon (500-502 AC) Accession au trône de l'ancien esclave Medon.							
The Kingdom of Taly (500-502 AC) L'île de la baie sont dérobés du Temple de Ranan.							
The Kingdom of Khadein (500-502 AC) Gotoh establishes the school.							
Académie des mystères (500-502 AC) Fondation de l'école des							





NAGA & THE DRAGONS

Long before it was established as a human realm, Archanea was a land of dragons. Over millennia, their civilization reached greatness—but a thousand years before humans gained supremacy over the land, the culture of the dragons began to decline.

The dragons' blood had turned against them. The birthrate dropped, and in many cases, the once-proud dragons became no more than beasts. So debased, the earth dragons attacked humanity's early settlements and drove them to the brink of extinction.

Naga, ruler of the Divine Dragons, sought to protect humanity. Subduing the earth dragons, Naga sealed them in Dolhr. Medeus, an earth dragon who had taken human form and retained his sanity, opposed the eradication of humanity. He was set to watch over earth dragons, now consigned to a peaceful slumber.

Naga then created a shield bearing five sacred spheres and Falchion, the blade of light, and secreted them in the Fane of Raman. Naga's daughter Tiki, meanwhile, slept deeply...

NAGA'S LEGEND AS IT IS TOLD

"Over one thousand years ago—before the kingdom was founded—people lived in small villages scattered throughout the land. And one day, vicious monsters descended on the people, bringing destruction. Humanity was nearly wiped out. We cried out for help—and were heard. The goddess dispatched a fearsome warrior. In his right hand he held a sword of light; in the left, a shield with five jewels. After a fierce battle, the monsters were vanquished. His task complete, the warrior ascended to the heavens. The goddess Naga, here enshrined, protected us." - The legend as told by Jagen

A Fragment From Raman:
The one who became our shield / The one who became our god

NAGA ET LES DRAGONS

Avant qu'il ne devienne un royaume humain, Akaneia fut la terre des dragons. Au cours des millénaires, leur civilisation atteignit une prospérité sans pareille, mais mille ans avant que les humains ne règnent sur le continent, la culture des dragons amorça son déclin.

Le sang des dragons se retourna contre eux. Leur taux de mortalité s'effondra, et de nombreux dragons, autrefois fières créatures, retournèrent à l'état de bêtes sauvages. Ainsi avilis, les dragons de terre s'attaquaient à l'humanité et la conduirent au bord de l'extinction.

Naga, souveraine des dragons divins, voulant protéger l'humanité, soumit les dragons de terre et les scella à Doluna. Medeus, un dragon de terre encore sain d'esprit, pris forme humaine, et s'opposa à l'éradication des humains. Il reçut la mission de veiller sur les dragons de terre, maintenant contraints à un paisible sommeil.

Naga crée alors un bouclier serti de cinq orbis sacrés ainsi qu'une épée de lumière nommée Falchion, et les cacha dans le temple de Raman. Tiki, la fille de Naga, était alors plongée dans un profond sommeil.

L'HISTOIRE DE LA LÉGENDE DE NAGA

Il y a plus de mille ans, avant la création du royaume, les gens vivaient dans de petits villages dispersés à travers le continent. Un jour, des monstres cruels attaquèrent les hommes, détruisant tout sur leur passage. L'humanité, presque anéantie, cria à l'aide et fut entendue. La déesse envoya un guerrier redoutable, armé d'une épée de lumière dans une main, et tenant un bouclier serti des cinq orbis de l'autre. Une bataille féroce eut lieu durant laquelle les monstres furent vaincus. Une fois sa mission accomplie, le guerrier retourna vers les cieux. La déesse Naga, ici représentée, nous protège. »

La légende selon Jagen

Extrait de Raman :
Lui qui devint notre bouclier, lui qui devint notre dieu

NAGA'S LEGACY

Naga's daughter, Tiki, sleeps within the Ice Dragon Temple.
Tiki, la fille de Naga, est endormie dans le temple du dragon de glace.

The ruler of the Divine Dragons, Naga, passes away in Thabes.
Naga, la souveraine des dragons divins, s'éteint à Thabes.

Falchion, the blade of light, and the shield with its five sacred orbs, secreted in the Fane of Raman. / L'épée de lumière Falchion et le bouclier serti des cinq orbis sacrés, sont cachés dans le temple de Raman.

Medeus guards the Dragon Altar. / Medeus protège l'autel du dragon.

À LA MORT DE NAGA



THE FALL OF THE DRAGONS, THE RISE OF MANKIND

Brought to the brink of destruction, mankind rebounded and flourished, expanding into the land once held in the dragons' grasp.

On the eve of Archanea's founding, the sacred shield was snatched from the Fane of Raman, its gems pried free. Thus the seal binding the earth dragons began to weaken, though the consequences of this action would not be felt until some 600 years later.

Meanwhile, Adrah I founded Archanea with the help of three holy weapons, reputed to have been entrusted to him by the gods. His family's royal seal bears a striking resemblance to the missing shield forged by Naga...

Dragonkin—dragons who had taken human form—became despised. Called manaketes, the dragons who chose peace found themselves the targets of violence. Enraged by this mistreatment, Medeus summoned them to Dolhr. The Dolhr Empire rose, then, promising to conquer mankind.

ARCHANEA AND DOLHR

10 PAC, Fane of Raman, sword and shield stolen.
10 av. CA, Temple de Raman, Vol de l'épée et du bouclier

Year 1, Holy Kingdom of Archanea. / An 1, Saint Royaume d'Akaneia

Year 490, Dolhr Empire. / An 490, Empire de Doluna

LA CHUTE DES DRAGONS, ET L'ESSOR DE L'HUMANITÉ

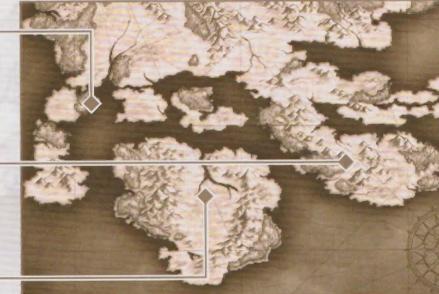
Poussée à la limite de la destruction, l'humanité se rebâtit et se reconstruisit, grandissant son empreinte sur les terres autrefois gardées par les dragons.

Juste avant la création d'Akaneia, le bouclier sacré fut volé du temple de Raman et les gemmes furent décrochées. Le sceau retenant les dragons de la terre fut ainsi fragilisé. Les conséquences de cette action se furent encore ressentir quelque 600 ans plus tard.

À la même époque, Adrah I créa Akaneia à l'aide de trois armes sacrées, dont on dit qu'elles lui furent confiées par les dieux. Le sceau de sa famille royale ressemble fortement au bouclier perdu forgé par Naga...

Les dragons du royaume draconique, qui avaient pris forme humaine, devinrent méprisés. Appelés manaketes, ces dragons pacifistes devinrent victimes de violence. Outré par ces mauvais traitements, Medeus les rassembla à Doluna. L'empire de Doluna se forma dans l'espérance de combattre l'humanité.

AKANEIA ET DOLUNA



THE WAR OF LIBERATION AND IT'S AFTERMATH

Medeus invaded the Kingdom of Archanea. Princess Artemis, the last surviving royal, had no course but to flee to Altea. Its duke, Caldas, raised an army in Artemis's name, and so began the War of Liberation.

For her part, Artemis fell in love with a young Altean named Anri who was gifted Falchion, the sword of light, by the White Sage, Gotoh.

Altea emerged from the War of Liberation victorious. In the wake of this triumph, the aristocracy of Archanea demanded to see its noble line reemerge and pressured Artemis into a marriage to Caldas. He was soon crowned king.

Caldas undertook the rebuilding of Archanea, and in its wake, the continent split into five kingdoms, including Altea. In 537, Gra seceded from Altea, and in 579, Talys was established as a vassal state. These seven kingdoms were all ruled by Archanea.

DOLHR INVADES, ANRI COUNTERATTACKS



LA GUERRE DE LIBÉRATION ET LA CRÉATION DES SEPT ROYAUMES

Medeus envahit le royaume d'Akaneia. La princesse Artemis, seule survivante de la famille royale n'a d'autres choix que de fuir vers Altea. Le duc Caldas d'Altea lève une armée avec Artemis comme figure de proue. Ainsi commence la guerre de Libération.

Artemis tombe en amour avec un jeune homme d'Altea du nom d'Anri. Celui-ci reçoit l'épée de lumière Falchion de Gotoh le Sage blanc.

Altea vainc Medeus et met fin à la guerre de Libération. Au lendemain de cette victoire, l'aristocratie d'Akaneia souhaite voir une dynastie renaître. Artemis est alors forcée de se marier à Caldas, qui est couronné peu de temps après.

Caldas entreprend la reconstruction d'Akaneia et le continent est divisé en cinq royaumes, incluant Altea. En 537, Garr se sépare d'Altea, et en 579, Talys est établi comme un état vassal. Ainsi sont créés les sept royaumes, gouvernés par Akaneia.

L'INVASION DE DOLUNA ET LA RIPOSTE D'ANRI



I

Dolhr's Invasion, Anri's Response / Offensive de Doluna et réplique d'Anri



2

Artemis Escapes / Fuite d'Artemis



3

Anri Defeats Medeus / Victoire d'Anri sur Medeus

THE LANDS OF ARCHANEA

LES TERRES D'AKANEIA



KHADEIN

The city of magic. The White Sage, Gotoh, is said to have founded it.

KHADEIN

La cité de la magie. On dit que c'est Gotoh, le mage blanc, qui l'a fondée.

THE KINGDOM OF ALTEA

Anri acceded to the throne in 500, transforming this city-state into a kingdom.

ROYAUME D'ALTEA

Anri accède au trône en 500, faisant de cette cité-État un royaume.

THE KINGDOM OF GRA

After the death of King Anri in 537, Gra seceded from Altea.

ROYAUME DE GARR

À la mort du roi Anri en 537, Garr se sépare d'Altea.

THE KINGDOM OF MACEDON

With the aid of Archanea, former slaves established this kingdom in 503, with Lote as its first king.

ROYAUME DE MEDON

Avec l'aide d'Akaneia, des esclaves affranchis forment ce royaume en 503 prenant Lote comme premier roi.

THE KINGDOM OF PYRATHI

A remote island kingdom, ruled by a manakete king. It is suggested that Archanea used it as a penal colony.

ROYAUME DE PYRATHI

Un royaume insulaire isolé, gouverné par un roi manakete. On raconte qu'Akaneia l'utilisait comme colonie pénitentiaire.

THE KINGDOM OF GALDER

A city best known as a pirate stronghold.

ROYAUME DE GALDER

Cette cité est reconnue comme un bastion pirate.

THE KINGDOM OF TALYS

Mostyn united the people of Talys in 579 and became this island's first king.

ROYAUME DE TALYS

Mostyn parvint à unir le peuple de Talys en 579 et devint le premier roi de l'île.

THE KINGDOM OF WARREN

A city granted the right to govern its own affairs. Its port is known as a hub of trade.

ROYAUME DE WARREN

Une cité autorisée à gérer ses affaires. Les marchands d'autres continents affluent dans son port.

KINGDOM OF AURELIS

By taking control of the northern plains, King Caldas's younger brother Marlon founded this kingdom in 499.

ROYAUME D'AURELIS

En prenant le contrôle des plaines du nord, Marlon, le frère cadet du roi Caldas fonda ce royaume en 499.



MEDEUS'S REVIVAL AND THE PATH TO WAR

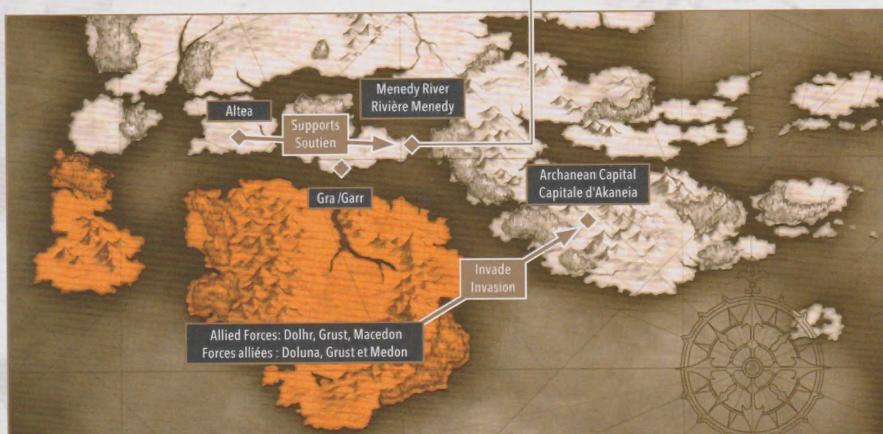
In 597, Medeus rose again, and the Dolhr Empire reared its head the very next year. Allied to Grust and Macedon, Dolhr moved swiftly to invade Archanea.

Altea's King, Cornelius, was slain—betrayed by Gra. The young Prince Marth fled to Talyss as Altea's castle was overtaken by the enemy.

General Camus of Grust took custody of the Archanean princess, Nyna, but refused to hand her over to Dolhr, finding sanctuary for her in Aurelis. For defying Medeus, a dungeon cell was Camus's reward.

THE BATTLE OF MENEDY RIVER

Falchion Is Lost / Disparition de Falchion



LE RETOUR DE MEDEUS ET LE DÉBUT DE LA GUERRE

En 597, Medeus réapparaît et en 598, l'empire de Doluna est créé. Fort de son alliance avec les royaumes de Grust et de Medon, l'empire envahit Akaneia.

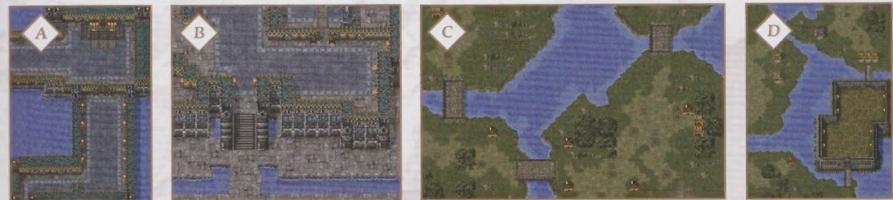
Le roi Cornelius d'Altea est trahi et assassiné par Garr. Le jeune prince Marth se réfugie à Talyss alors que le château rend les armes devant l'ennemi.

Le général Camus de Grust assume la garde de Nyna, la princesse d'Akaneia, mais refuse de la livrer à Doluna et l'envoie trouver refuge à Aurelis. Pour avoir défié Medeus, Camus risque l'emprisonnement.

BATAILLE DE LA MENEDY

THE FLIGHT OF MARTH

LA FUITE DE MARTH



Shadow Dragon / Dragon d'ombre [Prologue I]

Shadow Dragon / Dragon d'ombre [Prologue II]

Shadow Dragon / Dragon d'ombre [Prologue III]

Shadow Dragon / Dragon d'ombre [Prologue IV]

AMIDST REBELLION, NYNA FLEES

FUITE DE LA PRINCESSE NYNA DURANT LA RÉBELLION



The Capital Falls / La chute de la capitale

Red Dragoon / Le carabin rouge

Righteous Thieves / Des voleurs épris de justice

The Beginning / Le commencement

LIBERATION ON THE WIND

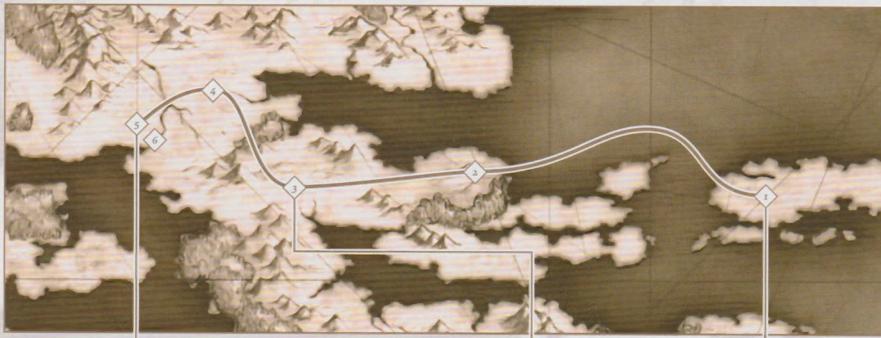
In the year 605, what started as a counteroffensive against pirates preying on Talys became much more than that: an army to liberate Altea.

Prince Marth set course for Aurelis to rescue the Archanean princess, Nyna. Along the way, his band picked up allies of every stripe, both common and noble.

Rather than fragment, the army drew strength from its differences; it fostered an alliance felt across all Archanea. Once allied with Hardin, brother of the King of Aurelis, it became the Archanean League.

Princess Nyna saw Marth's strength and entrusted him, as the rightful heir of Anri, with the legendary shield—the Fire Emblem. This moment marked a turning point not just for Marth but in Archanean history.

FROM TALYS TO ARCHANEAN UNITY



Archanean Armies Become One / Unification des armées d'Akaneia

Marth's Rise / Ascension de Marth

The Fire Emblem Is Bestowed / Octroi de l'Emblème du Feu

Defeat of the Soothsires / Défaite des Samsians

1 Marth Embarks / La quête de Marth

2 The Pirates of Galder / Les pirates de Galder

3 A Brush in the Teeth / L'assaut des sommets

4 Battle in the Lea / Bataille dans la plaine

5 Champions of Aurelis / Champions d'Aurelis

6 Fire Emblem / L'Emblème du Feu

L'ESSOR DE LA LIBÉRATION

En 605, le groupe formé pour repousser un assaut de pirates contre Talys se transforme en une armée prête à libérer Altea.

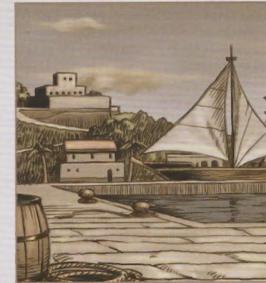
Le prince Marth se dirige vers Aurelis pour secourir Nyna, la princesse d'Akaneia. Sur la route, sa bande s'agrandit, accueillant des alliés de tous milieux, nobles comme d'origine modeste.

Cette diversité devient la force même de son armée et, au bout du compte, permet de développer une alliance à travers Akaneia. Après la formation d'une alliance avec Hardin, le frère du roi d'Aurelis, elle devient la Ligue d'Akaneia.

La princesse Nyna constate la force de Marth et lui confie, en tant qu'héritier légitime d'Anri, l'Emblème du Feu, le légendaire bouclier. Cet événement marque un moment charnière, non seulement pour Marth, mais pour l'histoire d'Akaneia.



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



ARCHANEA'S CAPITAL LIBERATED

Nyna, Hardin, and Marth's Archanean League swept through the land, the hopes of the people a swift wind at their backs. Emboldened, the group decided to liberate Archanea's capital city.

Dogged by Grust, the League detoured to Castle Deil, freeing Macedon's young princess, Maria, and delivering her into the hands of her elder sister, Minerva.

Gaining momentum, the League was finally able to force open the Archanean capital's gates and secure a vital relic: the bow of flame, Parthia.

Prince Marth received this weapon, a treasure of the realm, from Princess Nyna. The people dared hope that their suffering at the hands of Dolhr would be ended...

THE ARMY'S PATH TO THE CAPITAL



LA LIBÉRATION DE LA CAPITALE D'AKANEIA

Nyna, Hardin et Marth à la tête de la Ligue d'Akaneia traversent le continent poussés par l'espoir du peuple. Enhardi, le groupe décide de libérer la capitale d'Akaneia.

Inspiré par Grust, la Ligue passe par le château de Deil pour libérer Maria, la jeune princesse de Medon, avant de la remettre aux soins de sa sœur ainée, Minerva.

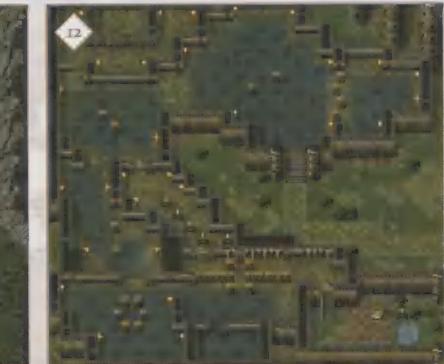
Dans sa lancée, la Ligue est finalement capable de pénétrer dans la capitale d'Akaneia et de récupérer une relique indispensable, Parthia, l'arc de feu.

Le prince Marth reçoit cette arme, un trésor du royaume, de la part de la princesse Nyna. Le peuple se permet d'espérer que leurs souffrances, infligées par Doluna, sont enfin terminées.

LA ROUTE DE L'ARMÉE VERS LA CAPITALE



Nyna Grants Marth Parthia / Nyna confie Parthia à Marth



- 7 Lefcandith Gauntlet / Le fort de Lefcandith
- 8 Port Warren / Escale à Port Warren
- 9 The Pyrathi Dragon / Le dragon de Pyrathi
- 10 Princess Minerva / Princesse Minerva
- 11 Knorda Market / Marché de Knorda
- 12 The Ageless Palace / Le palais éternel



ALTEA'S LIBERATION!

The League continued its march. Its goal: to obtain Falchion, last seen in Gra, and necessary to defeat Medeus. In response to Gra's earlier perfidy, the League crushed Grust's forces and took control of Gra.

Falchion, however, was gone. The Dark Pontifex, Gharnef, had absconded with it. The League chased him to Khadein, the city of magic, but Gharnef was well-defended by the dark spell of Imhullu, and the League, unable to counter it, was defeated.

The League turned south to free Altea. Marth had no greater desire than this. Medeus's manake ally Morzas mounted a fierce defense, and the battle was hailed as an echo of the pitched fight of an earlier era—the one between Medeus and Anri.

With the countenance of a true hero, Marth gazed toward victory.

THE ROAD TO ALTEA

LA LIBÉRATION D'ALTEA

La Ligue continue son avancée. Son but? Mettre la main sur Falchion, nécessaire pour battre Medeus, et aperçue pour la dernière fois au royaume de Garr. Suite aux précédentes batailles de Garr, la Ligue prend contrôle de Garr après avoir détruit les forces de Grust.

Mais l'épée de lumière Falchion a disparu. Gharnef, le pontife maléfique, s'est enfui avec elle. La Ligue le chasse jusqu'à Khadein, la cité de la magie. Mais Gharnef est bien protégé par le sort d'Imhullu. La Ligue, incapable de contre-attaquer, est vaincue.

La Ligue se déplace au sud pour libérer Altea, ce qui est le plus grand désir de Marth. Morzas, l'allié manake de Medeus, se défend avec force et le combat est glorifié comme l'écho d'une intense bataille d'une autre époque, celle entre Medeus et Anri.

Avec la prestance d'un vrai héros, Marth contemple la victoire.

LA ROUTE VERS ALTEA



Dread Imhullu's Power / Le pouvoir maléfique d'Imhullu



The Rebirth of Anri / La renaissance d'Anri



13 The Wooden Cavalry / La Légion de bois

14 Land of Sorrow / Terres de tristesse

15 An Oasis of Magic / Une oasis de magie

16 The Battle for Altea / La bataille d'Altea

17 Star and Savior / Étoile et sauveur



THE DOLHR ALLIANCE COLLAPSES

Gotoh had earlier intimated a means to defeat Imhullu, and so it came time to act on his words. Marth and his allies sought the Lightsphere and Starsphere, that Gotoh might deliver to them a means to counter Gharnef's magic.

Besting the Sable Knights in the small kingdom of Chiasmir, home to the Fane of Raman, the League continued on to seek the orbs, liberating a young manakete called Tiki along the way.

To avoid being flanked, the League then headed to Grust. Princess Caeda prevailed on Grust's General Lorenz, who had been an ally of Talys, to surrender—and he did. Yet General Camus led the Sable Knights against the League again. They were routed, and Camus vanished.

The army sought Gotoh in Macedon where, from the Starsphere and Lightsphere, he forged magic to defeat Imhullu.

The League then faced Michalis, the man called the second coming of Iote, and defeated him and his dracoknights. Cracks formed in the brittle alliance between Grust, Macedon, and Dolhr. The three countries had sought only advantage for themselves, and as its allies fell one after the other, Dolhr was left isolated.

GRUST AND MACEDON FALL AWAY



L'ALLIANCE DÉCHUE DE DOLUNA

Gotoh ayant mentionné l'existence d'une façon de vaincre Imhullu, le temps est venu de passer à l'acte. Marth et ses alliés partent récupérer la Lumisphère et l'Astrosphère pour que Gotoh puisse leur permettre de contrer la magie de Gharnef.

Surclassant l'Ordre noir à Chiasmir, où se trouve le Temple de Raman, la Ligue continue sa recherche des orbès, libérant une jeune manakete nommée Tiki en cours de route.

Afin d'éviter de se faire encercler, la Ligue se déplace ensuite vers Grust. La princesse Shida vainc le général Lorenz, ancien allié de Talys, l'obligeant à capituler. Le général Camus mène l'Ordre noir au combat contre la Ligue encore une fois, mais son armée est mise en déroute et Camus disparaît.

La Ligue rencontre Gotoh à Medon où, avec l'Astrosphère et la Lumisphère, il crée le sortilège nécessaire pour dissiper Imhullu.

La Ligue affronte ensuite Michalis, aussi connu sous le nom de Phénix de lote, et le vainc, lui et ses chevaliers dragons. Une faille se creuse dans l'alliance entre Grust, Medon et Doluna. Les trois royaumes ne recherchent que ce qui leur est profitable et, alors que ses alliés tombent l'un après l'autre, Doluna se retrouve isolé.

CHUTE DE GRUST ET MEDON



- 18 The Sable Order / L'Ordre noir
- 19 Manakete Princess / Princesse Manakete
- 20 Camus the Sable / Camus le Noir
- 21 Clash in Macedon / Conflit à Medon
- 22 A Knight-Filled Sky / Myriade de soldats



THE WAR OF SHADOWS CONCLUDES

Gotoh used Warp magic to send Marth and his compatriots to the ruins of Thabes, far to the north, where Gharnef met the end he had earned.

Finally, Marth was able to take hold of Falchion and reunite with his beloved sister Elice. The two had been sundered since the young prince fled Altea.

Gotoh's power again spirited the League away, this time to Dolhr itself. Taking heart from the defeat of Gharnef, Marth's

forces swiftly captured the castle gates. With Falchion in hand, Marth defeated the king of the earth dragons. And with Medeus's defeat, what became known as the War of Shadows was at last ended.

FROM FALCHION TO MEDEUS



LA GUERRE DES OMBRES SE TERMINE

Gotoh utilise la magie du Téléport pour envoyer Marth et ses compagnons aux ruines de Thabes, tout au nord, là où Gharnef trouva la fin qu'il méritait.

Marth met finalement la main sur Falchion et retrouve sa sœur bien-aimée, Elice. Ils avaient été séparés depuis que le jeune prince s'était enfui d'Altea.

Les pouvoirs de Gotoh permettent à la Ligue de se déplacer à nouveau, cette fois vers Doluna. Inspiré par la défaite de Gharnef, la bande de Marth capture rapidement les portes du château. Armé de Falchion, Marth parvient à vaincre le roi des dragons de terre. Avec la défaite de Medeus, ce qui sera ensuite connu comme la guerre des Ombres se termine enfin.

DE FALCHION À MEDEUS



23 Dark Pontifex / Le Pontife maléfique

24 The Dragonkin Realm / Le Royaume draconique

25 Chosen by Fate / Les élus





ファイアーエムブレム™

暗黒竜と光の剣

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON
AND THE BLADE OF LIGHT

The first release in the Fire Emblem game series. Its uniqueness lies in its blend of deep, strategic gameplay with the story and characterization more commonly seen in an RPG.

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON
AND THE BLADE OF LIGHT

Le tout premier jeu de la série Fire Emblem. Sa singularité réside dans un savant mélange de mécaniques stratégiques complexes, et d'un scénario et de personnages développés plus souvent trouvées dans les jeux de rôles.



Dragon of Despair Royaume d'Altia



Kingdom of Archanea / Royaume d'Archanea



Kingdom of Aurochs / Royaume d'Aurochs



Kingdom of Macedon / Royaume de Macedon



Kingdom of Grust / Royaume de Grust



Kingdom of Talyss / Royaume de Talyss



Gholand Empire / Collège de magie de Gloland



FIRE EMBLEM

ファイアーエムブレム™

紋章の謎



FIRE EMBLEM: MYSTERY OF THE EMBLEM

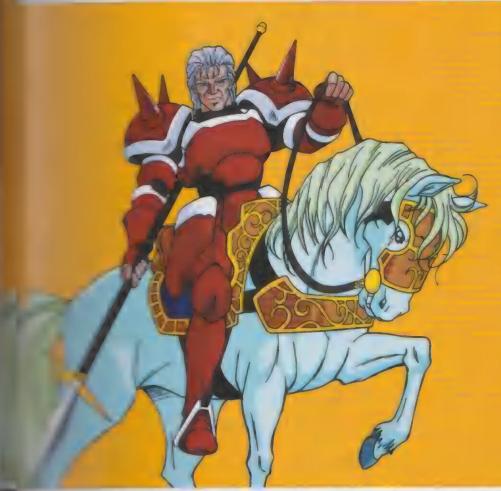
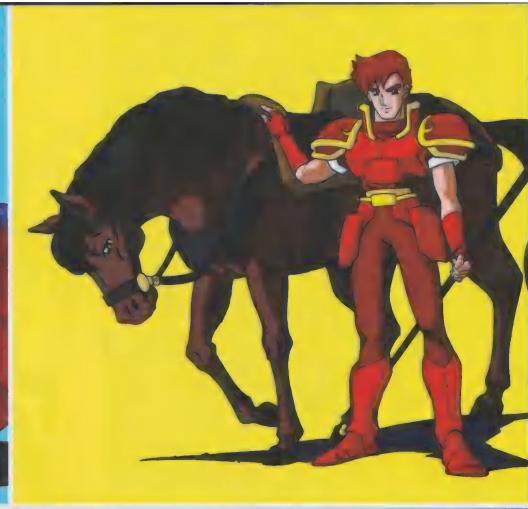
The third game in the series, which served as both an enhanced remake of the original game and a full-fledged sequel. The player could elect to play either or both of these chapters.

FIRE EMBLEM: MYSTERY OF THE EMBLEM

Le troisième jeu de la série qui est à la fois une version améliorée du jeu original et une suite complète. Le joueur peut choisir de jouer à chacun de ces chapitres, ou aux deux.



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA





In 1995, Nintendo launched *Satellaview*, a satellite-based game service for the *Super Famicom* system (the Japanese *Super NES*), in partnership with St. GIGA, a satellite radio provider. This unusual technology allowed games to be broadcast to a *Super Famicom* console over a satellite link. However, this didn't simply allow users to download games—although that was part of the appeal. It allowed for the addition of content not possible with a *Super NES* cartridge alone, including extensive voice and special in-game events. The unique nature of the service meant that it was only possible to fully experience all of a game's features during the original satellite broadcast.

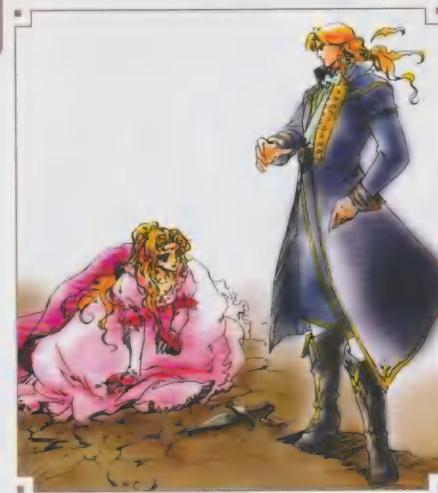
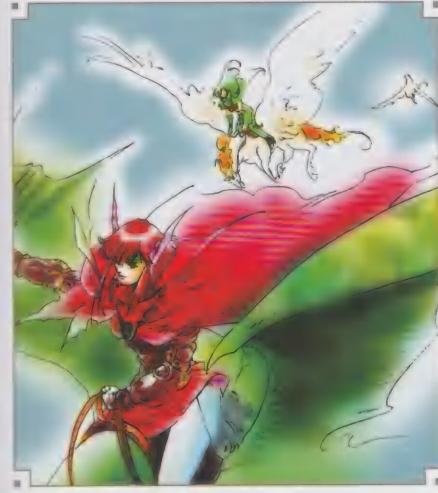
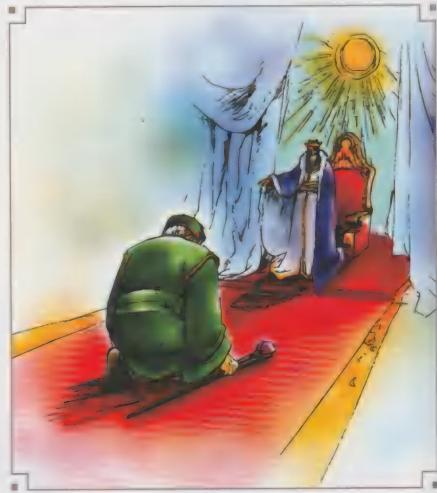
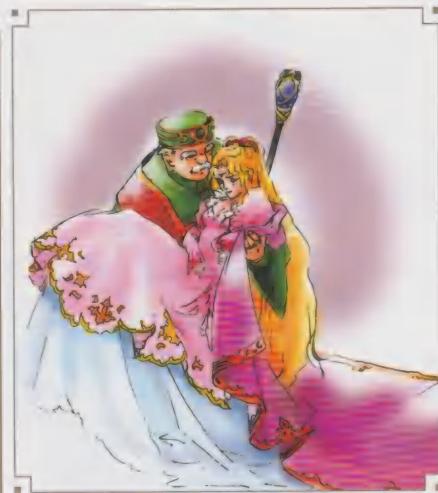
En 1995, Nintendo lance *Satellaview*, un service de jeu par satellite pour le *Super Famicom* (la version japonaise du *SNES*), en partenariat avec St. GIGA, un opérateur de radio par satellite. Cette technologie peu ordinaire permettait de diffuser des jeux sur une console *Super Famicom* via une liaison satellite. Elle ne se contentait pas de permettre aux utilisateurs de télécharger des jeux, même si c'était l'un des intérêts principaux. Elle permettait également d'ajouter du contenu tel que du doublage ou des événements spéciaux dans le jeu, ce qui était impossible avec une simple cartouche de *Super Famicom*. La nature singulière de ce service signifie que pour profiter pleinement des fonctionnalités offertes par un jeu, il fallait y jouer pendant la période de diffusion satellite d'origine.



Archanea Saga was a four-episode installment of the *Fire Emblem*-franchise broadcast, starting in November 1997 for the *Satellaview*. Set before the War of Shadows, it marked the first time the series was able to incorporate voiced scenes. The special introduction to each chapter included art by Rika Suzuki and specially arranged music by Yuka Tsujiyoko. Players had only an hour to complete each chapter. *Archanea Saga* was broadcast for the last time in April 1999.

Archanea Saga est une série en quatre épisodes de la franchise *Fire Emblem*, dont la diffusion commença en novembre 1997 via *Satellaview*. Prenant place avant la guerre des Ombres, il s'agissait de la toute première fois que la série inclut des scènes doublées. L'introduction spéciale de chaque chapitre incluait une œuvre d'art de Rika Suzuki et des arrangements spéciaux de Yuka Tsujiyoko. Les joueurs ne disposaient que d'une heure pour terminer chaque chapitre. *Archanea Saga* a été diffusé pour la dernière fois en avril 1999.





EPISODE I: THE CAPITAL FALLS

Medeus and the Dolhr Army bear down on the Archanean capital with their overwhelming might. As Bishop Boah attempts to help Princess Nyra flee the capital, the pair find themselves surrounded by the forces of Dolhr.

ÉPISODE I: LA CHUTE DE LA CAPITALE

Medeus et l'armée de Doluna tombent sur la capitale d'Archanea avec leur puissance écrasante. Tandis que l'évêque Boah tente d'aider la princesse Nyra à fuir la capitale, ils se retrouvent tous deux encerclés par les forces de Doluna.

EPISODE II: RED DRAGOON

En route to Aurelis, Minerva, Princess of Macedon and leader of the Whitewings, encounters what appear to be Macedon Army deserters plundering a village. After learning that they are terrorizing surrounding villages in the name of Macedon, Minerva works with Hardin to confront the ruffians at their base.

ÉPISODE II: LE CARABIN ROUGE

Alors qu'elle fait route vers Aurelis, Minerva, princesse de Medon et chef des chevaliers pégases, rencontre ce qui semble être un groupe de déserteurs de l'armée de Medon pillant un village. Après avoir appris que ceux-ci terrorisent les villages alentour au nom de l'armée de Medon, Minerva joint ses forces à celles d'Hardin pour aller affronter les brigands dans leur repaire.



EPISODE III: RIGHTEOUS THIEVES

Soon after the capital falls to the army of Dolhr, a thief called Rickard lays plans to sneak in and claim some treasure in the name of the needy—despite the objections of his cleric companion Lena. Lena comes under attack but is rescued by the peerless swordsman Navarre. As Rickard meets Castor, a native of Taly's who seeks money for his mother's medicine, Lena convinces Navarre to protect them. The four enter the capital together.

ÉPISODE III: DES VOLEURS ÉPRIS DE JUSTICE

Peu après la chute de la capitale face aux assauts de l'armée de Doluna, un voleur du nom de Rickard se prépare à infiltrer la ville pour voler aux riches et donner aux pauvres malgré les objections de Lena, une sœur qui l'accompagne. Lena se fait attaquer, mais elle est secourue par Nabarl, un bretteur sans pareil. Lorsque Rickard rencontre Castor, un homme de Taly's cherchant à rassembler de l'argent pour un remède pour sa mère, Lena parvient à convaincre Nabarl de les protéger. Le groupe pénètre ensemble dans la capitale.

EPISODE IV: THE BEGINNING

Two years after the fall of the Archanean capital, Medeus loses patience with the commander of Grust's Sable Knights, Camus, who shields Princess Nyna from his wrath despite the fact that Grust and Dolhr are allied. Camus attempts to flee with Nyna to Aurelis to deliver her to Hardin for protection.

ÉPISODE IV: LE COMMENCEMENT

Deux ans après la chute de la capitale d'Archanea, Medeus perd patience avec Camus, le commandant de l'Ordre noir de Grust, qui protège la princesse Nyna de ce courroux malgré le fait que Grust et Dolhr soient alliés. Camus tente de fuir avec Nyna vers Aurelis pour la mettre sous la protection d'Hardin.



FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

An enhanced remake of the original game in the series. It added new characters, new prologue and parologue chapters, and online multiplayer battles.

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Une version améliorée du premier jeu de la série, avec de nouveaux personnages, un nouveau prologue, de nouveaux chapitres annexes et un mode de jeu multijoueur en ligne.



LEGACY OF ARCHANEA

Cacda / Shiida*Marth*

LEGACY OF ARCHANEA

Camus



Navarre / Nabarl



Ogma

Merric



Linde



Etzel



*Athena /
Athenais*



Gharnof

Tiki



Nagi



Norue



Ymir

Troy



Horace



FIRE EMBLEM: NEW MYSTERY OF THE EMBLEM

A remake of the *Mystery of the Emblem* portion of the Super Famicom game. The series' first customizable unit made its debut here alongside other new characters, support conversations, and new prologue and parilogue chapters.

FIRE EMBLEM: NEW MYSTERY OF THE EMBLEM

Une nouvelle version de la partie *Mystery of the Emblem* du jeu pour la console Super Famicom. Elle inclut la première unité personnalisable de la série ainsi que d'autres nouveaux personnages, des conversations supplémentaires, un nouveau prologue et de nouveaux chapitres annexes.



LEGACY OF ARCHANEA

Cacda / Shiida



Marth

LEGACY OF ARCHANEA





Heroine



Hero



Roderick



Catria

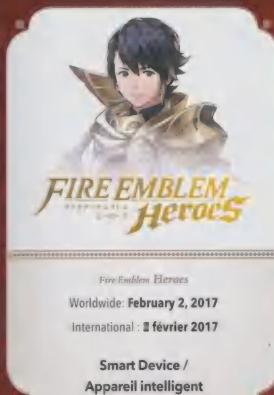


Luke



Sirius







ファイアーエムブレム 外伝

— ファイアーエムブレム エコーズ —
FIRE EMBLEM™
もうひとりの英雄王 *Echoes*



BEYOND ARCHANEA

Some Archaneans have found themselves in adventures outside their home continent or era. Whether it was because they were spirited away, were summoned by a compatible amiibo™ figure into another world, or woke up to find their realm had become unfamiliar to them, these characters confronted new challenges far beyond those found in the Archanea they knew.

AU-DELA D'ARCHANEA

Certains héros d'Archanea ont vécu des aventures loin de leur continent ou de leur époque d'origine. Que ce soit parce qu'ils ont été enlevés comme par enchantement, invoqués dans un autre monde par des amiibo, ou parce qu'ils sont réveillés dans un royaume qui leur était devenu étranger, ces personnages ont dû affronter de nouveaux défis bien différents de ceux auxquels ils firent face à Archanea.



ファイアーエムブレム 覚醒

Two sleeping dragons—one a sacred ally of mankind, the other its sworn destroyer. Two heroes marked with the symbols of the dragons. Their meeting heralds the dragons' awakening—and the world's ending.





FIRE EMBLEM TRADING CARD GAME

FIRE EMBLEM TRADING CARD GAME

A trading card game released in Japan in 2001 by NTT Publishing. It attempted to preserve the tactical map-based gameplay of the Fire Emblem series.

JEU DE CARTES à COLLECTIONNER FIRE EMBLEM

Un jeu de cartes à collectionner publié au Japon en 2001 par NTT Publishing. Ce jeu tentait de retranscrire les mécaniques de jeu tactiques sur carte de la série Fire Emblem.

Marth

Altean Prince
Prince d'Altea



Maledus

Altea's Tactician
Stratège d'Altea



Jagen

Bones of Iron
Os d'acier

Abel

Altea's Shield
Écu d'Altea



Cain / Caïn

King's Voice
Voix du roi



Gordin

The Ungagged
Sans bâillon



Draug / Edgar

Gentle Giant
Gentil géant



Elice

Life-Giver
Force de vie



Merric

Mirthful Mage
Joyeux mage

Allan

Free Paladin
Paladin libre



Samson

Roaming Hero
Héros errant



Luke

Rowdy Squire
Apprenti dissipé



Roderick

Steady Squire
Apprenti studieux



Cecil

Determined Knight
Chevalier déterminé



Nyna

Archanean Princess
Princesse d'Akaneia



Ryan

Altean Archer
Archer d'Altea



George

Perfect Shot
Tireur précis

Midia

His Anchor
Étoile d'Astram



Astram

Midia's Hero
Héros de Midia



Linde

Miloah's Child
Fille de Miloah



Boah

Royal Bishop
Évêque royal



Macellan

Dead Ringer
Copie conforme



Dolph

Spitting Image
Sosie parfait



Tomas

Quiet Bow
Arc paisible



Lang

General of Archanea
Général d'Akaneia



Hardin

Coyote



Hardin

Dark Emperor
Sombre empereur

Wolf

Aurelian Hero
Héros aurelian



Sedgar / Sagaro

Aurelian Star
Fierté d'Aurelis

Vyland

Aurelian Son
Le fils d'Aurelis



Michalis

Ambitious King
Roi ambitieux



Roshea

Aurelian Hope
Espoir aurelian

Minerva

True Leader
Vrai chef



Maria

Petit Princess
Dauphine



Palla

Elder Sister
Sœur ainée



Catria

Middle Sister
Cadette



Est

Little Sister
Benjamine





Matthis

Dashing Noble
Superbe noble



Lena

Angel to All
Ange généreux



Lykke

Rebel of
Macedon
Rebelle de
Medon

Caeda / Shiida

Talys's Heart
Cœur de Talys



Ogma

Loyal Blade
Lame fidèle





Barst

The Hatchet
Hachette



Bord

The Lopper
Bûcheron



Cord

The Chopper
Hachereau

Wrys

Altean Healer
Soigneur altean



Castor

Loving Son
Fils dévoué



Jubelo

Prince of Grust
Prince de Grust



Yuliya

Princess of Grust
Princesse de Grust

Lorenz

People's Man
Homme du peuple



Camus

Sable Knight
Chevalier noir

Jake

Anna's Love
Amour d'Anna



Roger

Still Single
Vieux garçon

Marisha

Girl of Grust
Fille de Grust



Jiol

King of Gra
Roi de Garr



Sheena

Princess of Gra
Princesse de Garr



Tiki

Dragon Scion
Fille dragon



Bantu

Fire Dragon
Dragon igné



Gotoh

White Sage
Sage blanc



Xane

Shape-Shifter
Métamorphe



Gharnof

Dark Pontifex
Pontife maléfique

Wendell

Wise Teacher
Sage professeur



Arlen

Mage of Khadein
Mage de Khadein



Morzas

Basilisk Mage Dragon
Mage dragon Basilisk



Navarre / Nabarl

Silent Sword
Épée taciturne



Julian

Honest Thief
Voleur repenti



Rickard

Big-Time Thief
Voleur agile



Caesar

Hired Sword
Mercenaire agile



Radd

Lady-Killer
Séducteur



Darros

Seawalker
Loup de mer



Sirius

Mysterious Knight
Chevalier mystère

Warren

Hunter of Macedon
Chasseur de Medon



Phina

Roving Dancer
Danseuse errante



Samuel

Irresponsible Soldier
Soldat irresponsable



Beck

Born Shooter
Tireur-né



CODE NAME: S.T.E.A.M.

CODE NAME: S.T.E.A.M.

A steampunk-inspired turn-based action strategy game with a wild comic-book art style and unconventional story. As Fire Emblem studio Intelligent Systems developed this game, characters from that series make guest appearances.

CODE NAME: S.T.E.A.M.

Un jeu au tour par tour d'inspiration steampunk qui allie action et stratégie, avec une histoire peu conventionnelle et un style bande dessinée. Intelligent Systems, le studio de Fire Emblem, ayant développé ce jeu, des personnages de la série y font une apparition surprise.



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



**FIRE EMBLEM HEROES**

The first title in the series targeted to smart devices. It has an original story of its own but also features hundreds of Heroes drawn from across the entire span of the series, summoned by the player to build their own army.

FIRE EMBLEM HEROES

Le premier jeu pour appareils intelligents de la série. Le jeu possède non seulement sa propre histoire, mais il présente aussi des centaines de Héros étant apparus au travers de toute la série, invoqués par le joueur pour bâti sa propre armée.



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA





MARTH: Hero-King / Roi-Héros



JAGEN: Veteran Knight / Os d'acier



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA





DRAUG: Gentle Giant / EDGAR: Gentle giant



GORDIN: Altcan Archer / Archer altcan



MERRIC: Wind Mage / Joyeux mage



LUKE: Rowdy Squire / Apprenti dissipe



LEGACY OF ALHAMA



LEGACY OF ARCHANEA



RODERICK: *Steady Squire / Apprenti studieux*



NORNE: The Volunteer / Volontaire



GEORGE: Perfect Shot / Tireur précis



ASTRAM: Midia's Hero / Héros de Midia

LINDE: Light Mage / Mage de lumière



HARDIN: Dark Emperor / Sombre empereur





MICHALIS: Ambitious King / Roi ambitieux



MINERVA: Red Dragoon / Canabin rouge



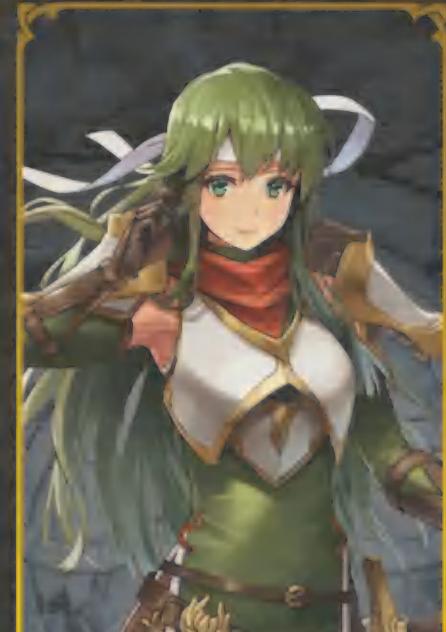
LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA





CATRIA: Middle Whitwing Cadette



EST: Junior Whitwing Benjamin



LEGACY OF ARCHANEA



122
LEGACY OF ARCHANEA





CAEDA: Talya's Heart / SHIIDA: Cœur de Talya

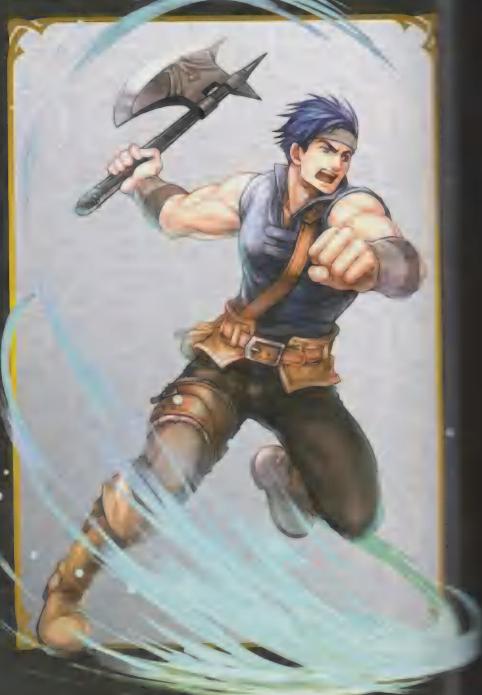
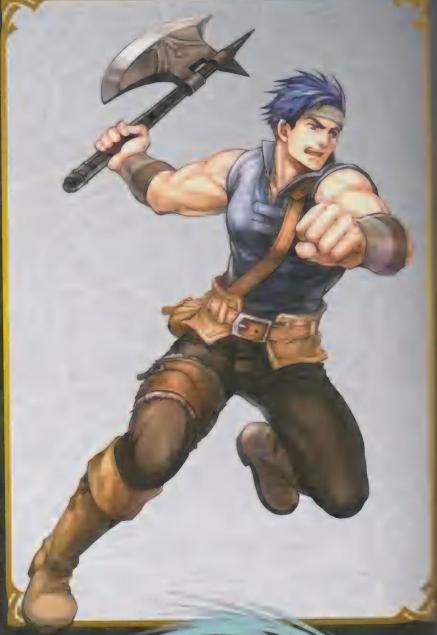


OGMA: Loyal Blade / Lame fidèle





BARST: The Hatchet / Hachette



WRYS: Kindly Priest / Soigneur altean





CAMUS: Sable Knight / Chevalier noir



SHEENA: Princess of Gra / Princesse de Garr



TIKI: *Torpid Dragon / Dragon assoupi*



LEGACY OF ARCHANIA

TIKI: *Dragon Scion / Fille dragon*



LEGACY OF ARCHANIA





NAGA: Dragon Divinity / Déesse dragon



NAGI: Dragon Avatar / Reine draconique









NAVARRE: Scarlet Sword / NABARL: Épée taciturne



SIRIUS: Mysterious Knight / Chevalier mystère



PHINNA: Roving Dancer / Danseuse errante



ATHENA: Borderland Sword / ATHENAIS: Lame des confins



LEGACY OF ARCHANEA



PALLA: Eldest Bun-Bun / Aînée vernalie



CATRIA: Spring Whitewing / Cadette vernalie



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA







TIKI: Beachside Scion / Dragon halavatire



MARTH: Royal Altean Duo / Fantric d'Alcea





MARTH: Legacied Hero / Descendant d'Anri



CAEDA: Princess of Talys / SHIIDA: Princesse de Talys



LEGACY OF ARCHANIA



MARTH: Altea Groom / Marié d'Altea



CAEDA: Taly's Bride / SHIIDA: Mariée de Taly



ファイアーエムブレム サイファ

TCG Fire Emblem
(cipher/sifra)

FIRE EMBLEM: CIPHER

A Fire Emblem trading card game designed by Intelligent Systems, developers of the Fire Emblem video games. With a strong focus on the series' large cast of beloved characters, this game pits players against each other in a battle to defeat the opponent's lead hero.

FIRE EMBLEM: CIPHER

Un jeu de cartes à collectionner de Fire Emblem créé par Intelligent Systems, les développeurs de la série. Ce jeu, qui met l'accent sur la ribambelle de personnages bien-aimés de la série, oppose les joueurs dans une bataille pour vaincre le héros principal de l'adversaire.



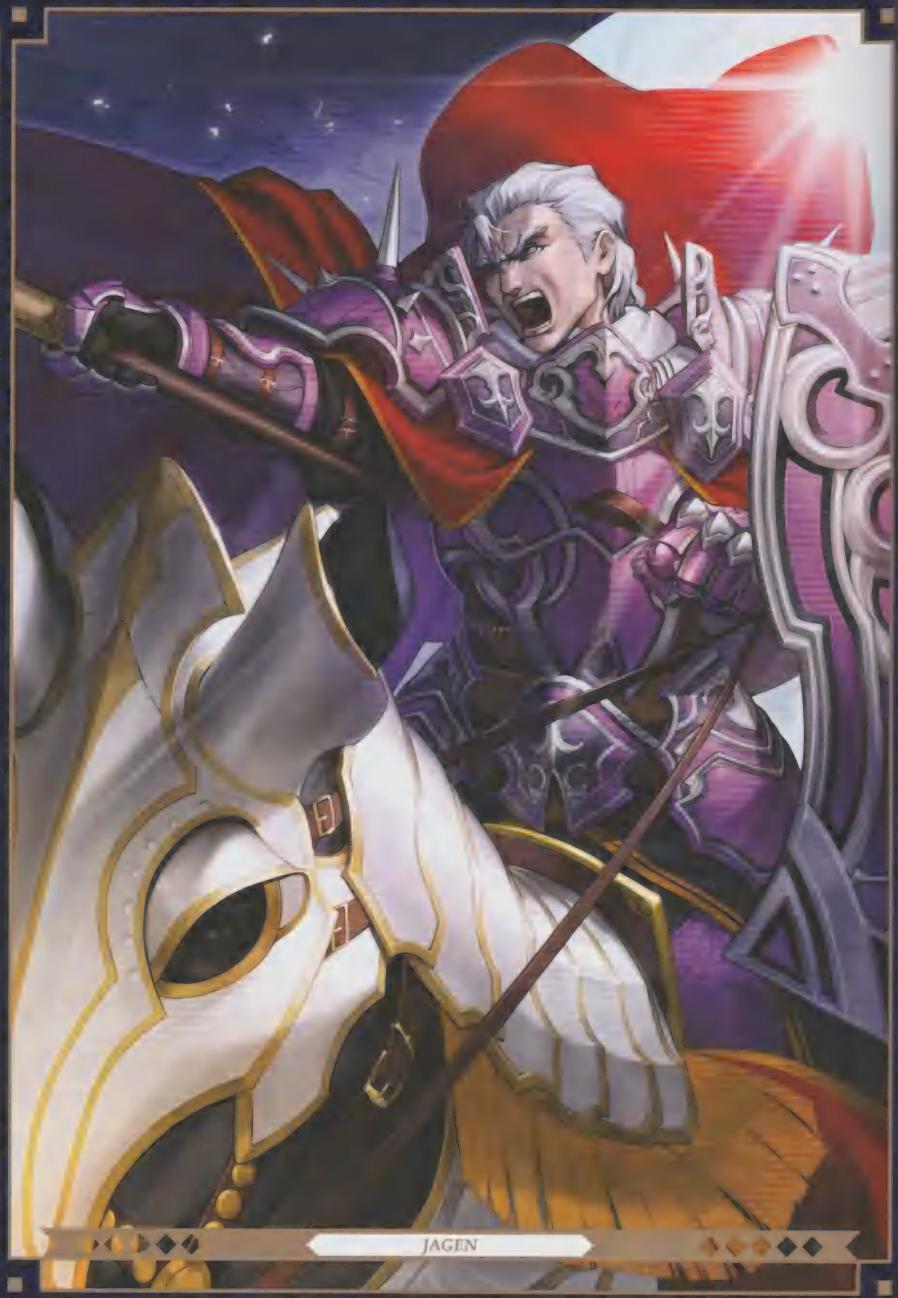
LEGACY OF ARCHANEA



MARTH

LEGACY OF ARCHANEA





LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



ABEL



DRAUG/EDGAR



GORDIN

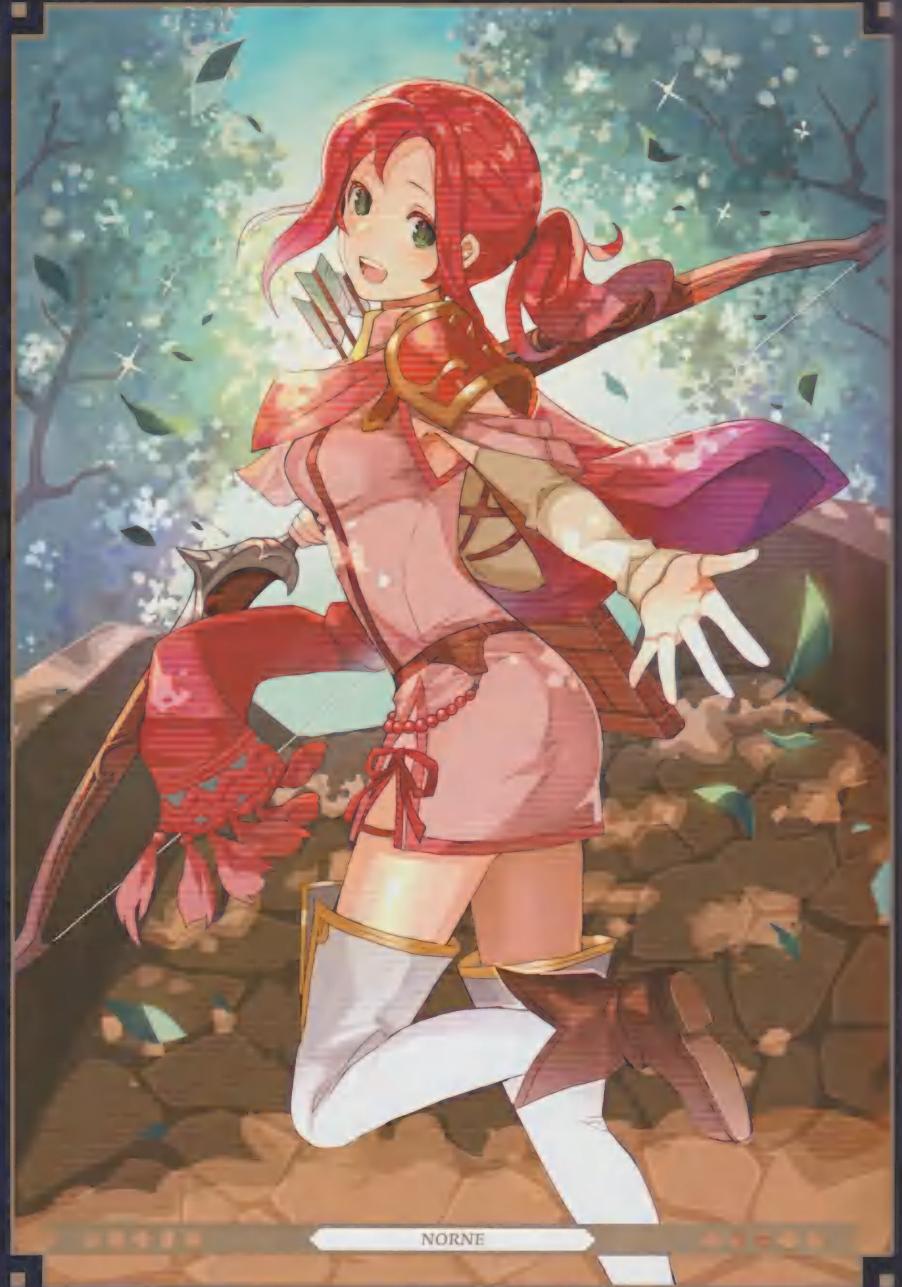


MERRIC









LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



NYRA



GEORGE





MIDIA



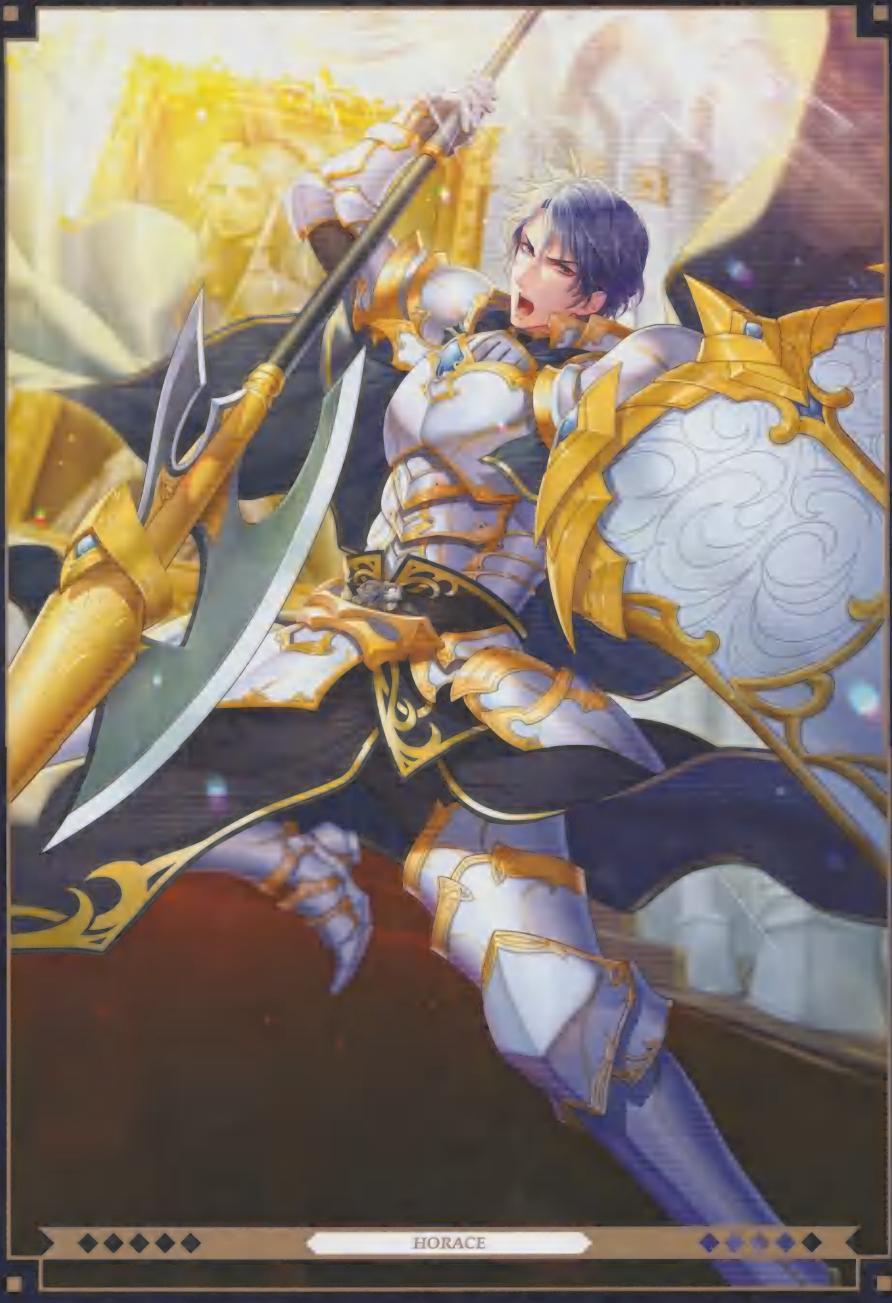
ASTRAM



LEGACY OF ARCHANEA

LEGACY OF ARCHANEA







LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



◆◆◆◆◆

SEDGAR / SAGARO

◆◆◆◆◆



LEGACY OF ARCHANEA

◆◆◆◆◆

VYLAND

LEGACY OF ARCHANEA



177





LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



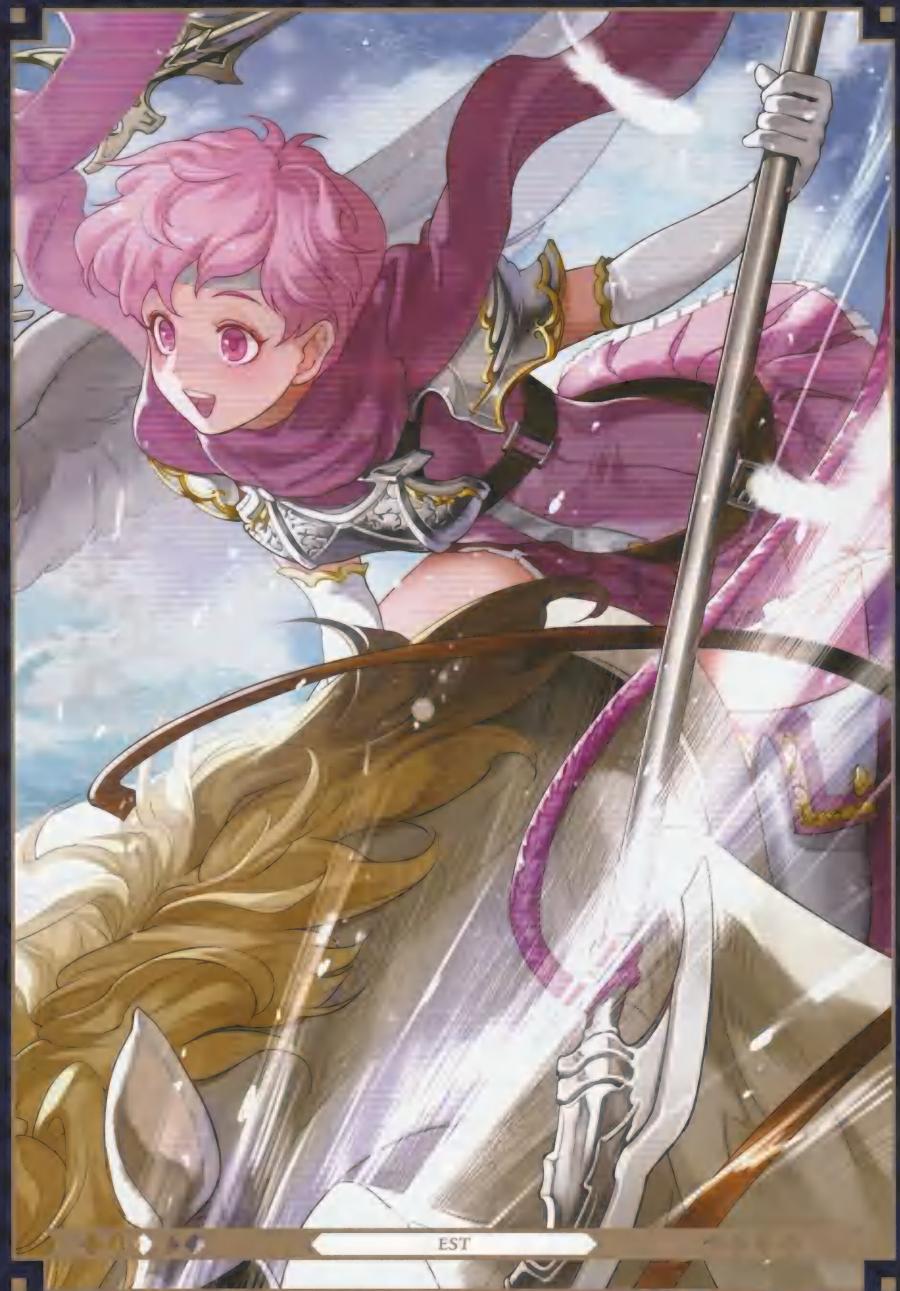
LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANIA



EST



BORD







JUBELO



YULIYA

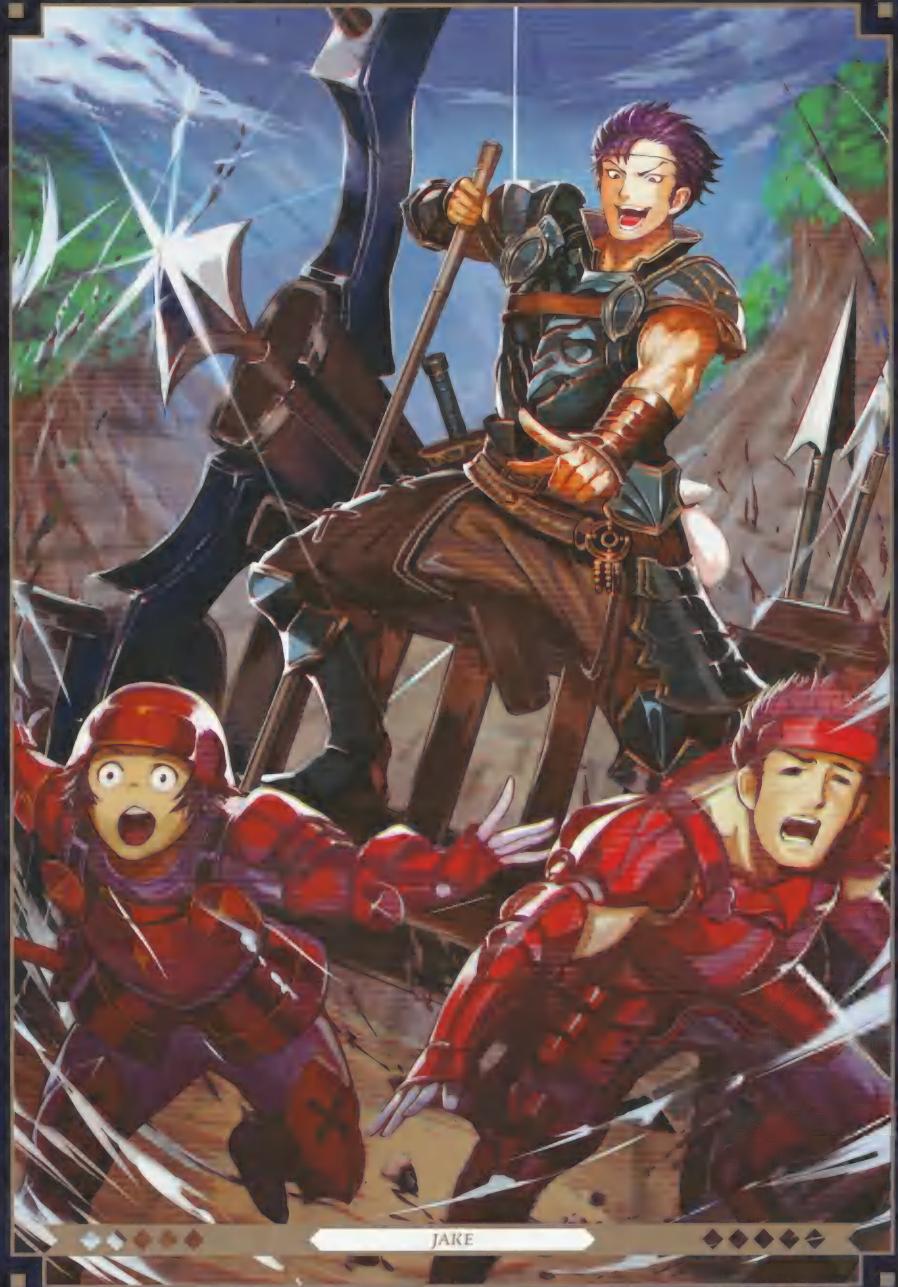


LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA

195



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA

109



LEGACY OF ARCHANEA



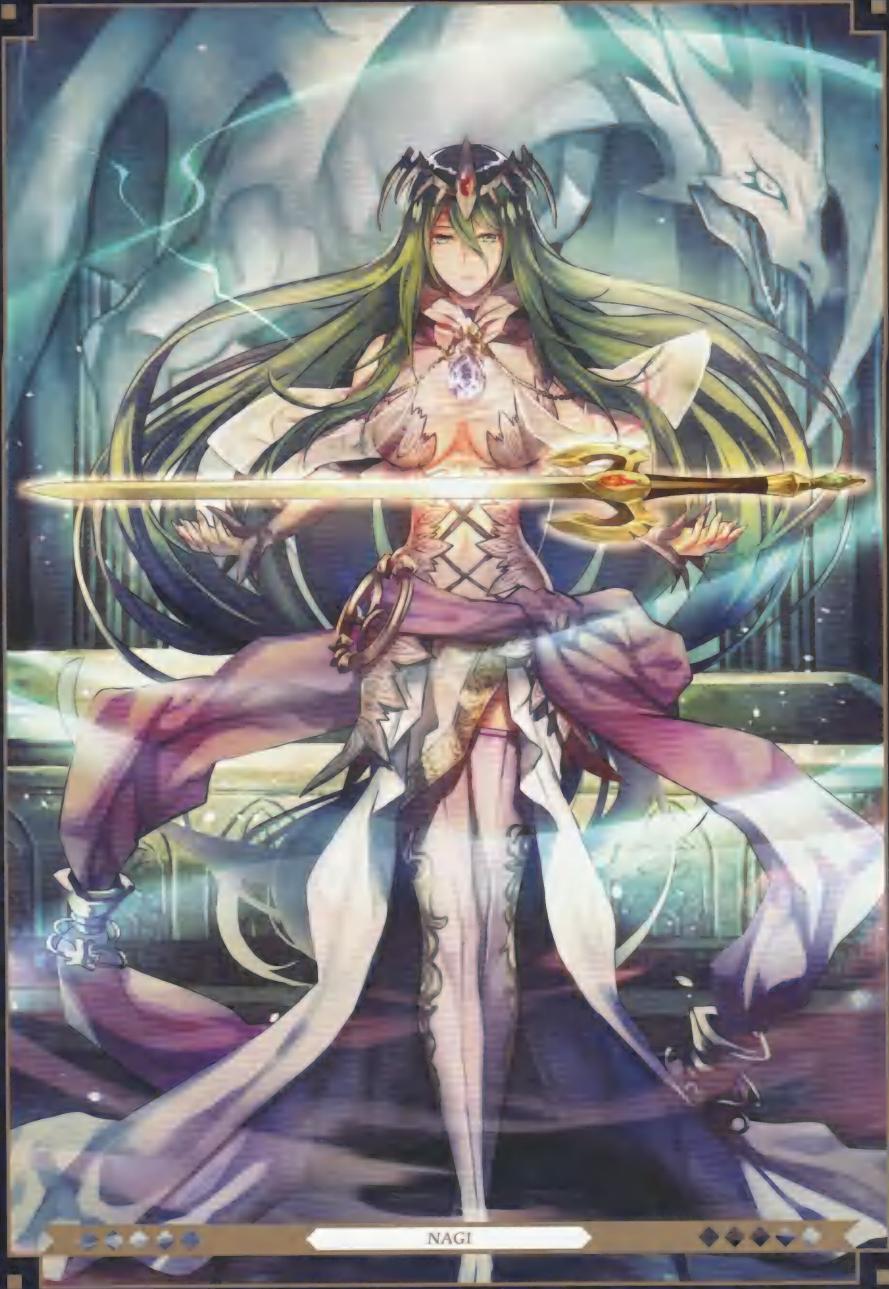
LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



NAGI



GHARNEF





LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF MILHANIA



KATARINA



CLARISSE



208

LEGACY OF ARCHANEA

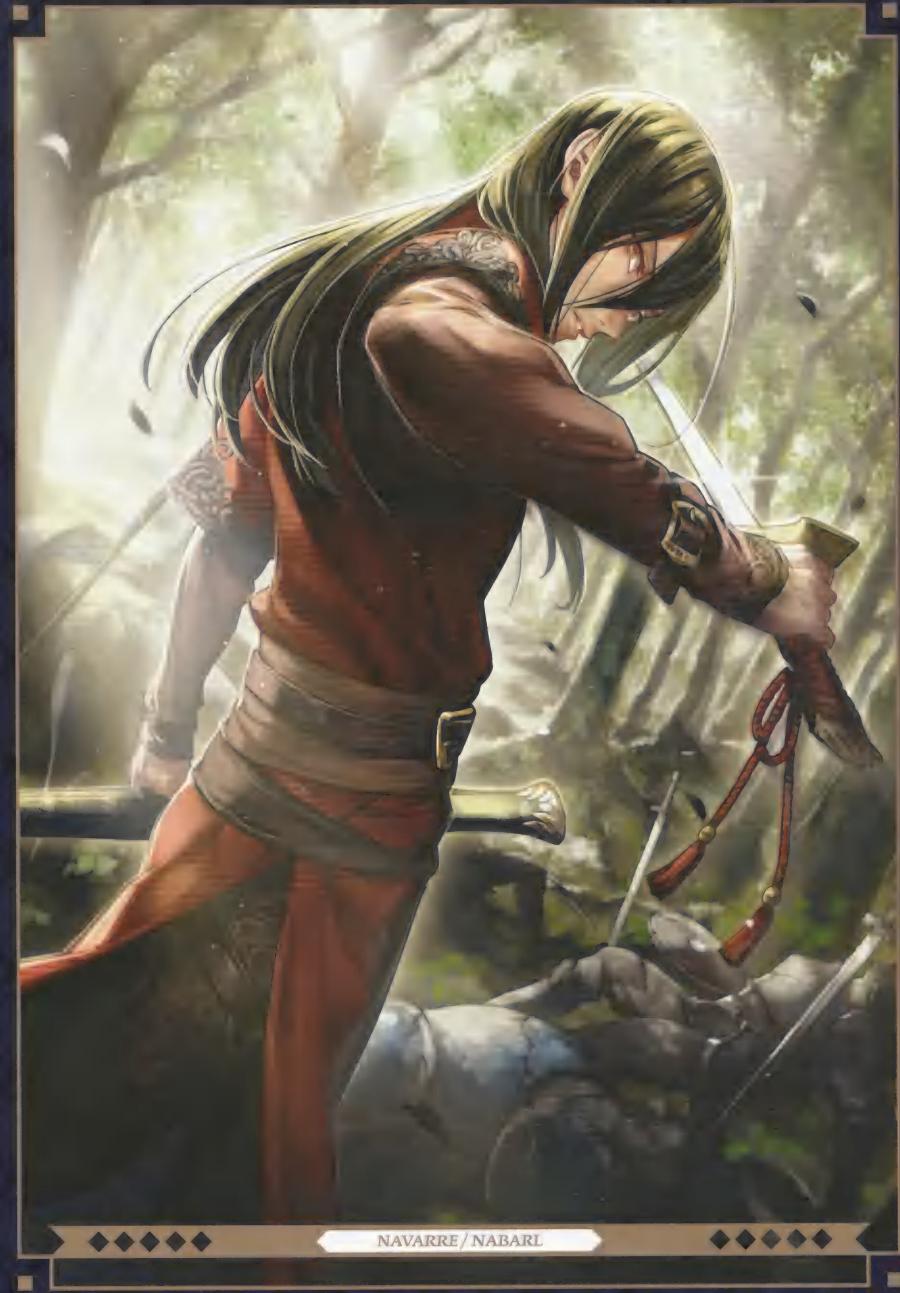


209

LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



JULIAN



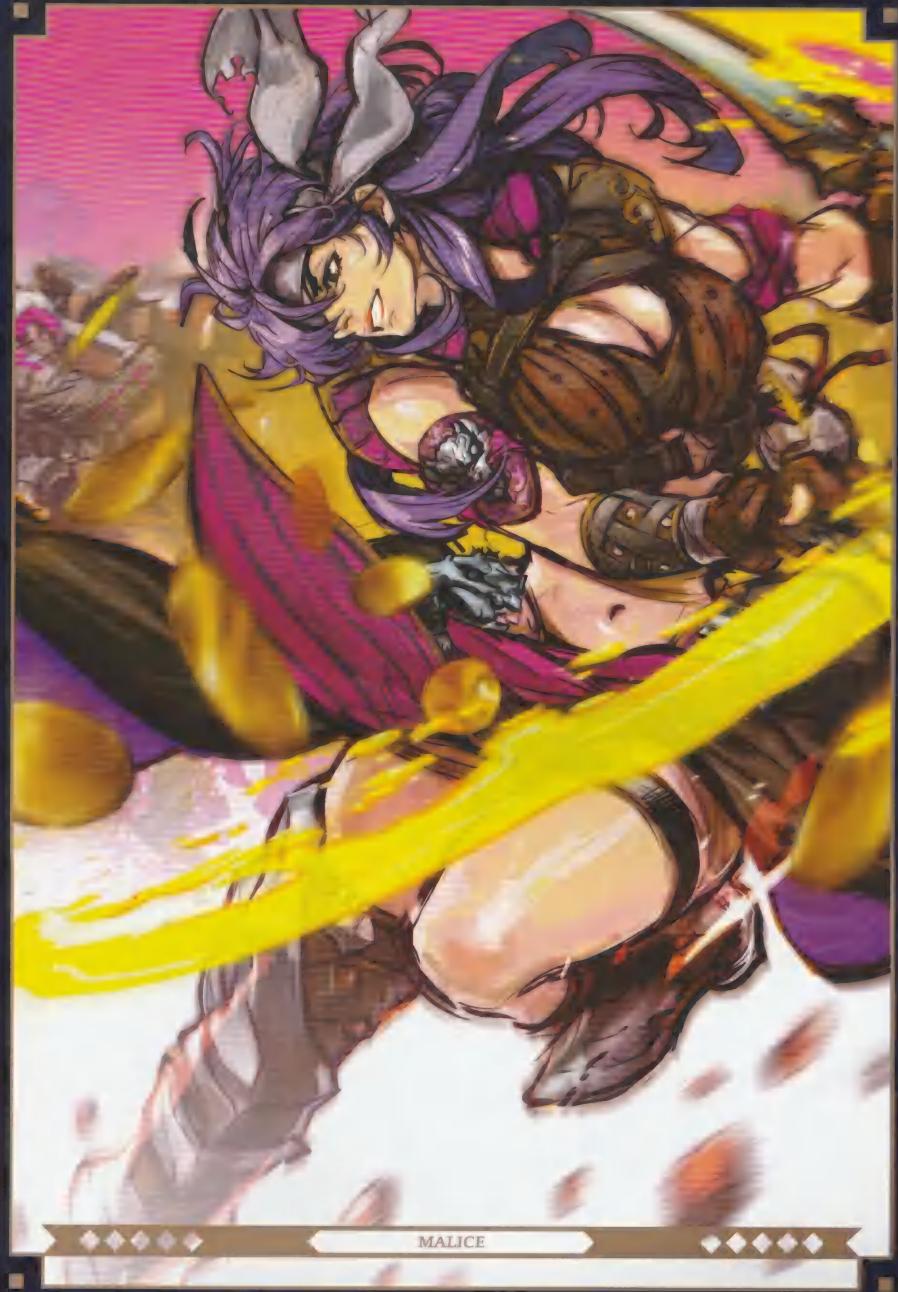
RICKARD







LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA





ATHENA / ATHENAIIS



ETZEL



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



LEGACY OF ARCHANEA



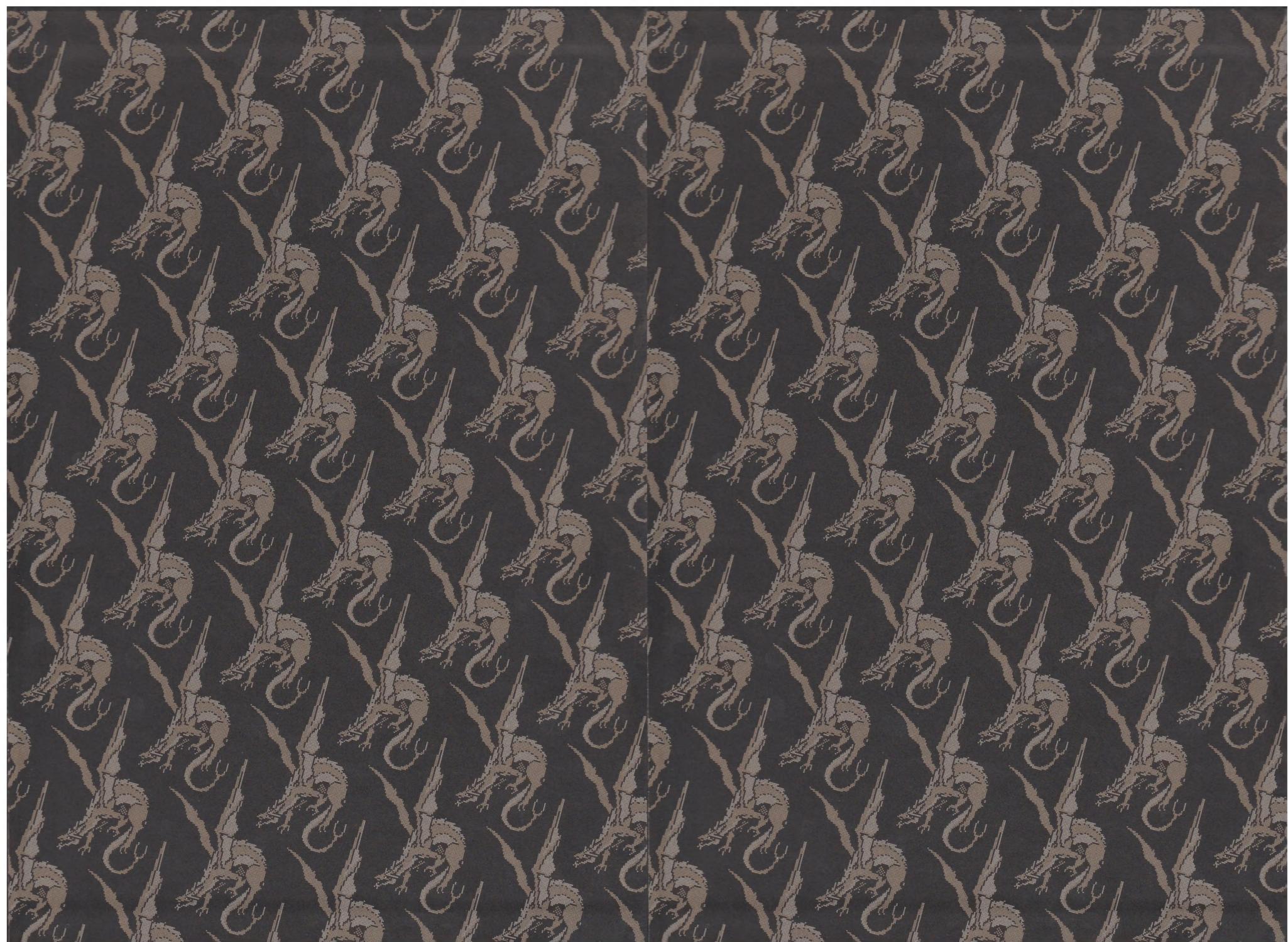
LEGACY OF ARCHANEA

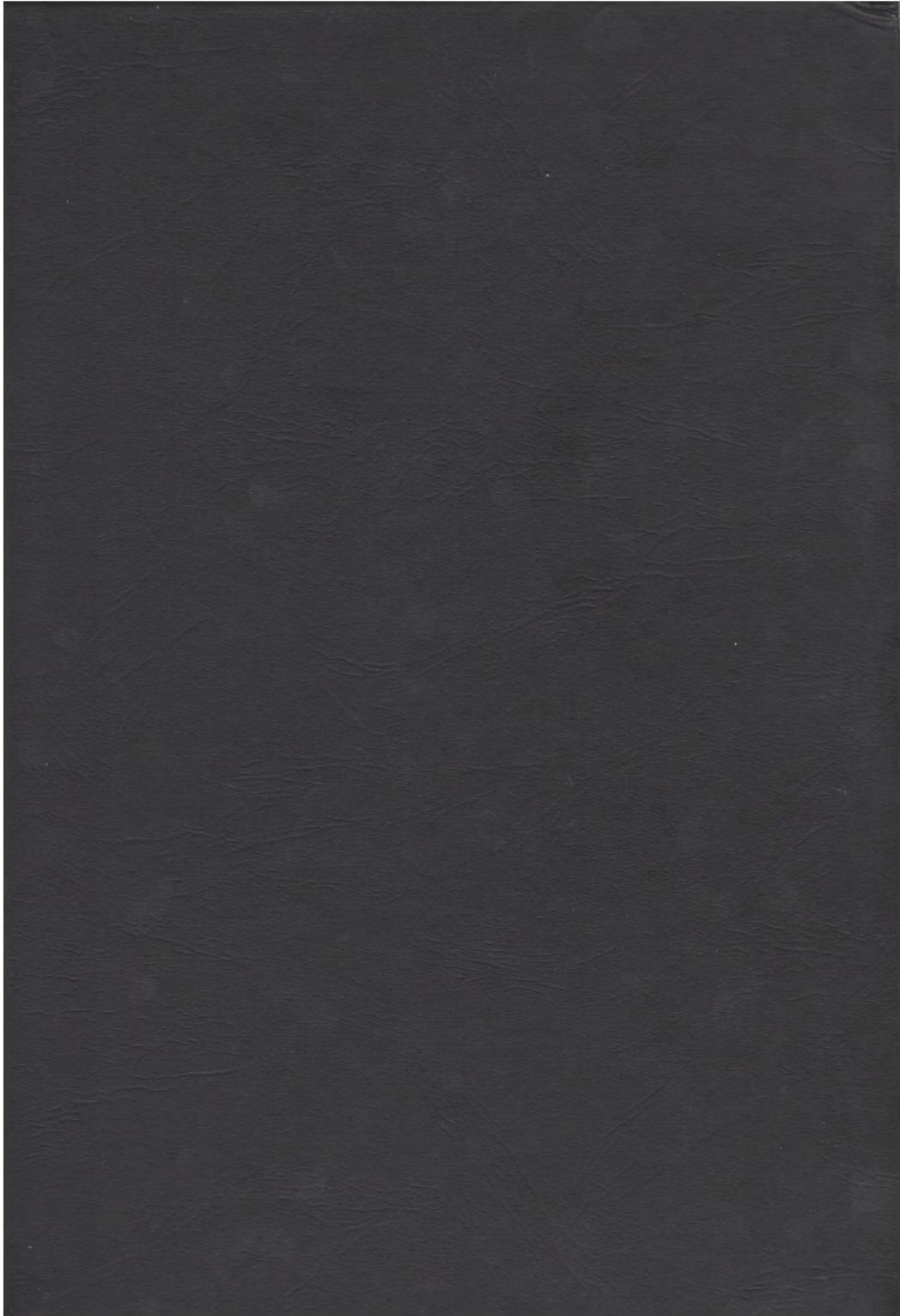


FIRE EMBLEM™

Nintendo®

© 1990-2020 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS. Nintendo properties are trademarks of Nintendo. © 2020 Nintendo. MADE IN USA. FABRIQUÉ AUX É.-U. 112622A







Legacy of Archanea